

Beschluss zur Akkreditierung

des Studiengangs

- „**Game Development & Research**“ (M.A.)
an der Technischen Hochschule Köln

Auf der Basis des Berichts der Gutachtergruppe und der Beratungen der Akkreditierungskommission in der 64. Sitzung vom 22./23.08.2016 spricht die Akkreditierungskommission folgende Entscheidung aus:

1. Der Studiengang „**Game Development & Research**“ mit dem Abschluss „**Master of Arts**“ an der **Technischen Hochschule Köln** wird unter Berücksichtigung der „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 20.02.2013) mit Auflagen akkreditiert.

Der Studiengang entspricht grundsätzlich den Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen, den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben der Kultusministerkonferenz, den landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen sowie den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse in der aktuell gültigen Fassung. Die im Verfahren festgestellten Mängel sind durch die Hochschule innerhalb von neun Monaten behebbar.

2. Es handelt sich um einen **weiterbildenden** Masterstudiengang.
3. Die Akkreditierung wird mit den unten genannten Auflagen verbunden. Die Auflagen sind umzusetzen. Die Umsetzung der Auflagen ist schriftlich zu dokumentieren und AQAS spätestens **bis zum 31.05.2017** anzuzeigen.
4. Die Akkreditierung wird für eine **Dauer von sieben Jahren** (unter Berücksichtigung des vollen zuletzt betroffenen Studienjahres) ausgesprochen und ist unter Anrechnung der vorläufigen Akkreditierung gemäß Beschluss der Akkreditierungskommission vom 17./18.08.2015 **gültig bis zum 30.09.2022**.

Auflagen:

1. Es muss dargestellt werden, wie im Falle einer Zulassung ohne einschlägige Berufserfahrung die zur Anrechnung vorgesehenen 30 Leistungspunkte erworben werden können, um die mit dem Studiengang insgesamt verbundenen 120 und damit die für das Masterniveau vorzusehenden 300 Leistungspunkte zu erreichen.
2. Der Modus zur Anrechnung der vorgesehenen 30 Leistungspunkte muss konkretisiert werden, sodass Außenstehenden gegenüber deutlich wird, dass eine Anrechnung auf das Studium stattfindet. Hierfür böte sich bspw. eine Modulbeschreibung an, die entsprechende Qualitätsmerkmale und Kriterien ausweist.

Die Auflagen beziehen sich auf im Verfahren festgestellte Mängel hinsichtlich der Erfüllung der Kriterien des Akkreditierungsrates zur Akkreditierung von Studiengängen i. d. F. vom 20.02.2013.

Die Auflagen wurden fristgerecht erfüllt.
Die Akkreditierungskommission bestätigt dies mit Beschluss vom 28./29.08.2017.

Zur Weiterentwicklung des Studiengangs werden die folgenden **Empfehlungen** gegeben:

1. Es sollte eine englischsprachige Lesefassung der Prüfungsordnung erstellt und öffentlich zugänglich gemacht werden.
2. Die Außendarstellung der Hochschule sollte den aktuellen Entwicklungsstand des Studienganges deutlich kommunizieren. Dabei sollte auch klar betont werden, dass unter berufsbegleitendem Studium in diesem Studiengang ein Studium neben einer Tätigkeit im Umfang von maximal 20 Arbeitsstunden verstanden wird.

Zur weiteren Begründung dieser Entscheidung verweist die Akkreditierungskommission auf das Gutachten, das diesem Beschluss als Anlage beiliegt.

Präambel

Gegenstand des Akkreditierungsverfahrens sind Bachelor- und Masterstudiengänge an staatlichen oder staatlich anerkannten Hochschulen. Die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen wird in den Ländergemeinsamen Strukturvorgaben der Kultusministerkonferenz verbindlich vorgeschrieben und in den einzelnen Hochschulgesetzen der Länder auf unterschiedliche Weise als Voraussetzung für die staatliche Genehmigung eingefordert.

Die Begutachtung der Studiengänge erfolgte unter Berücksichtigung der „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ in der Fassung vom 20.02.2013.

I. Ablauf des Verfahrens

Die Technische Hochschule Köln beantragt die Akkreditierung des Studiengangs „Game Development & Research“ mit dem Abschluss „Master of Arts“.

Es handelt sich um eine Reakkreditierung.

Das Akkreditierungsverfahren wurde am 17./18.08.2015 durch die zuständige Akkreditierungskommission von AQAS eröffnet. Es wurde eine vorläufige Akkreditierung bis zum 31.08.2016 ausgesprochen. Am 11./12.05.2016 fand die Begehung am Hochschulstandort Köln durch die oben angeführte Gutachtergruppe statt. Dabei erfolgten unter anderem getrennte Gespräche mit der Hochschulleitung, den Lehrenden und Studierenden.

Das vorliegende Gutachten der Gutachtergruppe basiert auf den schriftlichen Antragsunterlagen der Hochschule und den Ergebnissen der Begehung. Insbesondere beziehen sich die deskriptiven Teile des Gutachtens auf den vorgelegten Antrag.

II. Bewertung des Studiengangs

1. Allgemeine Informationen

Die Technische Hochschule Köln ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Zum Zeitpunkt der Antragsstellung wurden etwa 21.800 Studierende von rund 420 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten umfasst mehr als 70 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften und den Angewandten Naturwissenschaften – verteilt auf vier Standorte: Kölner Südstadt, Köln-Deutz sowie Gummersbach und Leverkusen.

Der Studiengang „Game Development & Research“ wird von der Fakultät für Kulturwissenschaften (F02) getragen. Die Durchführung obliegt dem Cologne Game Lab (CGL), das sowohl auf Ebene der Lehre als auch der Forschung mit verschiedenen anderen Instituten und Fakultäten der Hochschule sowie der internationale filmschule köln gGmbH kooperiert.

Das CGL existiert seit 2010 als Institut der Technischen Hochschule Köln und zählt neben digitalen Spielen auch nonlineare Bildungsinhalte und populäres Edutainment wie interaktive Simulationen zu Unterhaltungs- und Trainingszwecken, interaktive Film- TV- und Werbeformate, Online-Kunst und interaktive Offline-Installationen zu seinen Arbeitsgebieten. Es verfolgt dabei nach eigenen Angaben sowohl medienpraktische als auch medientheoretische Schwerpunkte. Neben dem zur Reakkreditierung vorgelegten Programm werden auch der Bachelor- und konsekutive Masterstudiengang „Digital Games“ angeboten.

Die Technischen Hochschule Köln verfügt über ein Konzept zur Förderung der Geschlechtergerechtigkeit und ist als familiengerechte Hochschule zertifiziert sowie eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte umweltorientierte Einrichtung.

Bewertung

Der Studiengang „Game Development & Research“ mit dem Abschluss „Master of Arts“ an der TH Köln hat sich seit seiner Gründung im Jahr 2010 dynamisch und sehr positiv entwickelt. Das Themenfeld praktische Spieleentwicklung gekoppelt mit der Theorieausbildung in Game Studies wird durch das Curriculum auf Masterniveau abgebildet. Interdisziplinarität wird seitens der Hochschulleitung als wesentliches Strategiemerkmale der TH angesehen. Kein Studiengang wird eingerichtet, ohne entsprechende Bezüge oder Nachweise vorzulegen. Kulminationspunkt für die Interdisziplinarität bilden dabei die Profil²-Wochen, die Studierende und Lehrende aktiv an andere Fakultäten führen sollen. Die Umsetzung des Masterstudiengangs als interdisziplinäre Zusammenarbeit mit verwandten Studiengängen – insbesondere dem 2014 gegründeten Bachelorprogramm „Digital Games“ – hat die Relevanz des Studiengangs nochmals erhöht.

Die Bedenken zur Frage der Nachhaltigkeit des Themenfeldes Games, die bei der Gründung seitens der Hochschule ausgesprochen wurden, konnten komplett ausgeräumt werden. Zum einen zeigen Entwicklungen der letzten Jahre, dass deutschlandweit an privaten sowie staatlichen Hochschulen ebenfalls Studiengänge entstehen, die das Themenfeld aufgreifen, weil sowohl die Nachfrage seitens der Studieninteressierten als auch die Nachfrage nach gut ausgebildeten Studierenden seitens der Branche gestiegen ist und weiter steigt. Kooperationen des CGL mit Ubisoft Blue Byte in Köln bestätigen dies beispielhaft. Darüber hinaus wird der Studiengang seit seiner Gründung nachgefragt mit einer inzwischen stabilen Bewerberlage.

Die Hochschule besitzt Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit sowie zur Förderung der Chancengleichheit. Diese Konzepte finden auch Anwendung in dem vorliegenden Studiengang. Das CGL sieht sich sehr gut aufgestellt: vier von neun Professuren sind weiblich besetzt und annähernd 50 % der Studierenden beider Geschlechter vertreten. Auf diese Aspekte wurde im Rahmen der Einrichtung des CGL nach Angaben der Hochschule Wert gelegt, wobei qualitative Unterschiede auf keiner Ebene feststellbar waren. Die TH Köln verfügt außerdem über eine eigene Kita. Diese ist zwar nicht am Standort des CGL, kann aber trotzdem unproblematisch genutzt werden. Laut Aussage der Studierenden findet keine Bevorzugung oder Benachteiligung aufgrund des Geschlechtes statt.

2. Profil und Ziele

Mit dem weiterbildenden Masterstudiengang „Game Development & Research“ sollen Studierende zu Vordenkerinnen und Vordenkern der digitalen Content-Industrie ausgebildet werden. Gegenstand der Ausbildung sind schwerpunktmäßig digitale Spiele. Ebenso sollen aber auch vielfältige andere Varianten nonlinearer Produktion einbezogen werden, wie bspw. Simulationen zu Unterhaltungs- oder Trainingszwecken, interaktive Film-, TV- oder Werbeformate und online-Kunst. Als wesentliches Ausbildungsziel beschreibt die Hochschule die Befähigung, komplexe Aufgaben in den Bereichen von AV-Design und nonlinearer Narration zu lösen sowie international eigenständig oder in interkulturellen Teams zielorientiert zu arbeiten. Entsprechend hohen Stellenwert soll die Vermittlung der Fähigkeit einnehmen, strategische Konzepte mit zu entwickeln und praktisch umzusetzen.

Neben diesen Aspekten sollen die Studierenden auch dazu ausgebildet werden, auf technologischen, ästhetischen und wirtschaftlichen Wandel richtungsweisend zu reagieren und verantwortungsvoll mit den Auswirkungen audiovisueller Darstellungs- und Erzählformen auf die alltägliche Realitätswahrnehmung von Menschen umzugehen. Maßgeblich hierfür sollen verschiedene Schlüsselkompetenzen sein, die mit dem Programm adressiert werden, bspw. kommunikative,

ethische oder technische. Auf diesem Weg soll auch die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden begünstigt und zu gesellschaftlichem Engagement angeregt werden.

Der Studiengang zielt inhaltlich, sprachlich und durch die Zusammensetzung der Studierendenschaft auf internationale Orientierung. Neben verschiedenen Gastvorträgen internationaler Vertreterinnen und Vertreter der Praxis bzw. Wissenschaft sollen verschiedentlich Blockveranstaltungen in Kooperation mit Hochschulen in den USA, der Schweiz, Dänemark, Ungarn, Schottland, der Türkei, Spanien und Südkorea stattfinden. Der Unterricht soll vollständig in englischer Sprache abgehalten werden, um Studierende von außerhalb nicht zu benachteiligen und die spätere Berufspraxis der Studierenden besser abzubilden. Die Hochschule führt verschiedene Werbemaßnahmen durch, die sich explizit an internationale Studierende richten.

Für den Zugang zum Studium wird ein erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss, der Nachweis über mindestens 12 monatige praktische Tätigkeit mit Bezug zum Studiengang sowie der Nachweis besonderer studienbezogener Eignung vorausgesetzt. Letztere wird im Rahmen eines Assessment-Verfahrens geprüft, das neben schriftlichen auch mündliche Anteile besitzt. Das konkrete Verfahren ist in § 3 der Prüfungsordnung geregelt und veröffentlicht. In diesem Rahmen ist auch die Anrechnung außerhochschulisch erworbener Kompetenzen im Umfang von 30 Leistungspunkten vorgesehen.

Bewertung

Die Zielsetzung des Masterstudiengangs „Game Development & Research“ ist ambitioniert. Sie erweitert nicht nur das Profil der Technischen Hochschule Köln um einen relevanten, zeitgemäßen Aspekt, sondern schließt zusammen mit den anderen Angeboten des Cologne Game Lab eine fachliche Lücke in der deutschen akademischen Landschaft. Computer Games und interaktive Anwendungen sind zwar allgegenwärtige Erscheinungen unserer zeitgenössischen Kultur, bisher aber selten Gegenstand akademischer Betrachtung. Gerade die Lehre im Bereich der konzeptionellen und gestalterischen Aspekte der Computer Games findet an deutschen Hochschulen nicht statt, von wenigen Ausnahmen abgesehen.

Der Masterstudiengang „Game Development & Research“ bietet diese Lehre berufsbegleitend an und reagiert dabei in sinnvoller Weise auf die speziellen Gegebenheiten der jungen Disziplin. Das interdisziplinär ausgerichtete Studium der Computer Games ist gerade interessant für Berufsanfängerinnen und Berufsanfänger verwandter Fachrichtungen. Trotz der Nähe zur beruflichen Praxis steht der Masterstudiengang auf einer fundierten wissenschaftlichen Basis. Die Evaluation – insbesondere die Befragung der Studierenden – hat gezeigt, dass die Verzahnung von Forschung und Interdisziplinarität auf der einen Seite sowie Projektstudium und Marktausrichtung auf der anderen Seite funktioniert. Dabei liegt ein besonderer Fokus auf der Persönlichkeitsentwicklung und der Befähigung zu gesellschaftlichen Engagement der Studierenden. In diesem Zusammenhang ist auch die praktisch realisierte Internationalisierung positiv zu bewerten. Die Lehre erfolgt konsequent in englischer Sprache. Die Hälfte der neu aufgenommenen Studierenden ist nicht-deutscher Herkunft. Die Projektteams sind entsprechend international zusammengesetzt.

Die Zugangsvoraussetzungen sind transparent kommuniziert. Nur die Ausnahmeregelung, dass Bewerberinnen und Bewerber in Ausnahmefällen auch ohne einschlägige Berufserfahrung aufgenommen werden können, wenn sie eigene praktische Arbeiten vorweisen können, muss deutlicher dargestellt werden. Besonders in Bezug auf die mit den beruflichen Erfahrungen verbundene Anrechnung von 30 Leistungspunkten, die in den meisten Fällen zur Erreichung der insgesamt für das Masterniveau nötigen 300 Leistungspunkten grundlegend ist, bedarf es nach Einschätzung der Gutachtergruppe eine klare Regelung (**Monitum 1**).

3. Qualität des Curriculums

Der Studiengang umfasst 120 Leistungspunkte in vier Semestern Regelstudienzeit. Er setzt sich aus Modulen zusammen für die zwischen 6 und 16 Leistungspunkte vergeben werden, die Masterthesis umfasst 24 Leistungspunkte. 30 Leistungspunkte sollen regelhaft im Rahmen des Assessment-Verfahrens anerkannt werden. Das Studium ist als Präsenzstudium organisiert, soll aufgrund verschiedener organisatorischer Maßnahmen aber auch berufsbegleitend studiert werden können. Hierzu zählt die Hochschule die Verteilung der Präsenzphasen auf anderthalb Tage in der Woche, in der Regel Montag und Mittwoch ab 18:00, sowie die starke Betonung von dezentral organisierbaren Eigenarbeitsphasen bzw. Projekten.

Curricular ist das Programm in zwei Stränge gegliedert: einen praxisorientierten, der sich in verschiedene Projektmodule gliedert, sowie einen historisch-theoretischen, der sich aus Theoriemodulen und Kleingruppenmentorings zusammensetzt. Beide werden kontinuierlich über die ersten drei Semester studiert. Im Rahmen des praxisbezogenen Anteils sind die Module „Equalisation & Exchange“, „Research & Experimentation“ sowie „Master-Thesis-Preparation: Research for/in/on Art“ vorgesehen. Dabei soll in sukzessiv anwachsendem Komplexitätsgrad erst eine gemeinsame Basis aller Studierenden geschaffen, dann die Möglichkeit zur vertiefenden Erforschung unterschiedlicher konzeptioneller Verfahren gewährt und schließlich die Masterthesis fundiert werden. Ähnlich gestaltet sich auch der historisch-theoretische Strang: Hier sollen in den Modulen „Basic Media and Game Studies“, „Intermediate Media and Game Studies“ sowie „Advanced Media and Game Studies“ verschiedene Spektren wissenschaftlich-künstlerischer Themenfelder aufgearbeitet und reflektiert werden, um die Arbeit in den Projekten entsprechend zu befruchten. Begleitet werden diese Module durch drei fest vorgesehene Mentoringveranstaltungen, in denen die Studierenden individuell zu künstlerisch-wissenschaftlichen Fragen beraten werden. Für das vierte Semester sind die Abfassung der Masterthesis und ein flankierendes Kolloquium vorgesehen.

Im Vergleich zur vorangegangenen Akkreditierung wurden verschiedene Veränderungen an der Ausgestaltung der Projektphasen des Studiengangs vorgenommen. Diese sollen aus den Erfahrungen mit den ersten Jahrgängen resultieren.

Bewertung

Das Curriculum bildet einen wissenschaftlich-künstlerischen Studiengang ab, der interdisziplinär und stark projekt- und ergebnisorientiert ist. Die Inhalte und Kompetenzen, die in den Modulen vermittelt werden, leiten sich unmittelbar aus dieser Zielstellung ab. Die beschriebenen fachlichen Inhalte stehen in engem Zusammenhang mit der praktischen Tätigkeit. Sofern in irgendeiner Form Spezialkenntnisse benötigt werden, gehen die Studierenden aktiv auf den entsprechenden Kompetenzpool zu. Die Lehrenden motivieren dabei zur Einbindung neuer Perspektiven und haben bspw. auch mehrfach auf die Anbahnung von Kontakt zu Geistes- und Sozialwissenschaftlern hingewiesen. Durch die Vielzahl an Kooperationspartnern und Kontakten des CGL sollen bei Bedarf spezifische Zusatzqualifikationen vermittelt werden. Module wie „Game Theory“, „Game Ethics“, „Game Design“ sind auf diesem Weg problemlos auch detaillierter integrierbar. Der weiterbildende Studiengang soll grundsätzlich in die wachsenden Strukturen der Präsenzstudiengänge eingebunden sein und auch bleiben.

Aufgrund seiner interdisziplinären Natur setzt der Studiengang keine bestimmte Fachrichtung des akademischen Erstabschlusses voraus. Durch Prüfungsformen, die die selbständige Anwendung und/oder praktische Reflexion bestimmter Konzepte oder Inhalte erfordern, werden Studierende über die Dauer des Studiums immer stärker an eine wissenschaftlich geleitete Tätigkeit herangeführt. Das Studium fordert und fördert eine hohe Selbständigkeit, sowohl im angewandten Sinn als auch in der Fähigkeit, wissenschaftlich fundiert die Praxis zu reflektieren. Die Absolventinnen und Absolventen erreichen durch entsprechende Prüfungsformen, die Studienmethodik an sich sowie ggf. bestimmte Modulhalte die fachliche und persönliche Reife, um eine fachliche Position fundiert zu begründen und zu vertreten. Die Studierenden fühlen sich nach eigenen Angaben

sowohl auf Anforderungen der späteren Praxis vorbereitet als auch auf mögliche wissenschaftliche Tätigkeiten. Die unterschiedlichen Karrieren der Absolventinnen und Absolventen belegen dies beispielhaft von optimal für das Berufsfeld Vorbereiteten über erfolgreiche Selbstständigkeit bis hin zu wissenschaftlichen Karrieren. Verschiedentlich konnten Absolventinnen und Absolventen auch in eine Promotion übergehen. Diese wurden in der Regel über die Kooperationspartner des CGL organisiert. Dabei kamen sowohl internationale Promotionen als auch die Zusammenarbeit mit der Universität zu Köln vor.

Je nach Interesse und beruflichem Hintergrund und je nach Ausprägtheit der eher künstlerischen oder wissenschaftlichen Tendenz, zeigt sich das Masterangebot anschlussfähig für beide Richtungen. Im Rahmen der Masterarbeiten wurden bisher Themenfelder adressiert, die in der Regel mit Bezug zur jeweiligen Ursprungsdisziplin merklichen Mehrwert besaßen. Generisch medienwissenschaftliche Themenfelder waren dabei eher selten, in der Regel wurden medienwissenschaftlich oder medienpädagogisch angereicherte Arbeiten mit disziplinären Kontexten in der jeweiligen Ursprungsdisziplin verfasst. Nach Angaben der Lehrenden sind die Schwerpunkte in allen Arbeiten mindestens im Verhältnis 80:20 verteilt. Die Schwerpunktsetzungen sind dabei jedoch flexibel gehalten, bspw. sind schwerpunktmäßig künstlerische Arbeiten denkbar, ein Minimum wissenschaftlich-theoretischer Aspekte ist dann jedoch vorzusehen. Andersherum müssen aber auch eher wissenschaftlich-theoretische Arbeiten einen eigenen aktiv-künstlerischen Part beinhalten.

Den Studierenden steht es grundsätzlich offen, alle Angebote des CGL wahrzunehmen. In einzelnen Fällen haben Studierende aus dem weiterbildenden Studiengang bspw. Seminar- oder Workshopangebote genutzt, die eigentlich für das Präsenzstudium vorgesehen waren. Derartige Aktivitäten haben den Charakter individueller Zusatzleistungen und sind nach Angaben der Lehrenden sehr erstrebens- und unterstützenswert. Besonders die verschiedenen extracurricularen Aktivitäten des CGL, bspw. die wissenschaftliche Konferenz „Clash of realities“, die an der Hochschule durchgeführt wird, wird in dieser Hinsicht als sehr förderlich beschrieben.

Insgesamt wird während des Studiums ein Profil angestrebt, das seine berufliche Handlungskompetenz durch vier unterschiedliche Facetten ausfüllt:

- Fachkompetenz (Anwendung fachlich-inhaltliches Wissen)
- Methodenkompetenz (Fähigkeit methodischer Problemlösung)
- Sozialkompetenz (Fähigkeit zu sozialverantwortlichem, kooperativem und kommunikativem Verhalten)
- Selbstkompetenz (Fähigkeit eigenverantwortlichen Verhaltens)

Sowohl curricular als auch durch die gelebte Umsetzung können diese Anforderungen als im höchsten Maße erfüllt angesehen werden.

Bezüglich der Dokumentation des Studienganges selbst bestehen ebenfalls keine Bedenken. Das Modulhandbuch lag vollständig vor und ist transparent gehalten. Die Module umfassen gegenüber ihren Zielen angemessene Lehr- und Lern- bzw. Prüfungsformen.

4. Studierbarkeit

Die organisatorische Verantwortung für den Studiengang ist zwischen Modulverantwortlichen, Studiengangsmanager und der Institutsleitung aufgeteilt. Zwei mal jährlich findet eine Semesterplanungssitzung statt, auf der das konkrete Lehrangebot für das Folgesemester festgelegt wird. Durch die Studienstruktur und diese Maßnahme soll ein überschneidungsfreies Studium sichergestellt werden können.

Beratungsangebote werden von zentraler Seite wie auch dezentral vorgehalten. Spezifische Programme fokussieren dabei neuralgische Punkte, wie bspw. die Studieneingangsphase, internationale Aspekte oder das Studium mit Behinderung oder chronischen Krankheiten. Zusätzlich ist regelhaft ein individuelles Mentoring durch die hauptamtlich Lehrenden vorgesehen.

Der Studiengang ist vollständig modularisiert. Die Module werden in einem jährlichen Turnus angeboten und können nötigenfalls zum nächsten regulären Termin wiederholt werden. Der Workload der Studierenden wird in der Präambel des Modulhandbuchs mit 30 Arbeitsstunden pro Leistungspunkt veranschlagt. Bei der Konzeption wurde auf Erfahrungswerte anderer Studienprogramme zurückgegriffen. Er berücksichtigt Kontaktzeiten, projektbezogene Arbeitszeit und Selbstarbeitszeit wie bspw. zur Vorbereitung auf Prüfungen. Alle vorgesehenen Praxiselemente, wie bspw. umfangreichere Projekte, sind dabei entsprechend berücksichtigt. Das Modulhandbuch wird regelmäßig durch Program Manager und Prüfungsausschuss aktualisiert und ist auf der Website des CGL veröffentlicht und einsehbar. Der veranschlagte Workload wurde im Rahmen der standardisierten Evaluationen auf Passfähigkeit hin geprüft und hat sich nach Angaben der Hochschule bewährt.

An Lernformen sind Vorlesungen, Seminare, Projekte, Eigenarbeit und Kolloquien vorgesehen. Als Prüfungsformen sollen in der Regel Dokumentationen (bspw. Hausarbeiten, Blogs oder Wikis), interaktive Werke (Spiele, Installationen o.ä.) oder (audio-)visuelle Präsentationen gefordert werden. Verschiedentlich kommen auch Klausuren, praktische Übungen oder Kolloquien vor. Die konkrete Ausgestaltung der Prüfungsformen und der terminliche Ablauf werden durch den Prüfungsausschuss festgelegt und vor Semesterbeginn veröffentlicht. Die Bewertung größerer Arbeiten, vornehmlich der Masterarbeiten, koordinieren die Lehrenden nach eigener Aussage auf einer Zensurenkonferenz, um die Transparenz zu steigern und ein Höchstmaß an Vergleichbarkeit der Bewertungsstandards sicherzustellen.

Der Nachteilsausgleich ist in § 18 (4) der Prüfungsordnung geregelt. Gemäß einer Bestätigung der Hochschulleitung wurde die Prüfungsordnung einer Rechtsprüfung unterzogen und die in ihr vorgesehenen Regelungen für die Anerkennung außerhalb der Hochschule erbrachter Leistungen berücksichtigen die Vorgaben der Lissabon-Konvention. Die Prüfungsordnung ist veröffentlicht.

Die Hochschule hat Studierendenstatistiken vorgelegt, die u. a. Angaben zu Studienzeiten und Verbleibsquoten enthalten, und die Anzahl der Absolventinnen und Absolventen sowie die durchschnittlichen Abschlussnoten dokumentiert.

Bewertung

Die Gutachtergruppe konnte sich bei der Begehung davon überzeugen, dass die Verantwortlichkeiten für den Studiengang klar geregelt sind. Die Studierenden berichten, dass die Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner sowie die Lehrenden sehr gut erreichbar seien und beurteilten die Betreuung insgesamt als sehr gut. Für den Studiengang gibt es eine Studiengangsleitung, die aus zwei Personen besteht und die Hauptverantwortung bezüglich des Lehrangebots trägt. Die Studiengangsleitung wird zusätzlich durch zwei Stellen für Studiengangberatung und Koordination unterstützt, die auf der einen Seite für die Unterstützung der Studierenden hinsichtlich von Fachfragen ausgelegt ist und auf der anderen Seite für organisatorische Fragestellungen zuständig ist.

Für Studienanfängerinnen und -anfänger wird eine Einführungswoche zu Beginn des Studiums angeboten. Hierbei werden die Studierenden auf verschiedene Aspekte des Studiums hingewiesen. Für die Studienfachberatung im Studiengang sind jeweils die Sekretariate verantwortlich, sie werden durch die zentrale Studienberatung im Student Service Center unterstützt. An der Hochschule sind verschiedene Betreuungsangebote durch zentrale Einrichtungen (Prüfungsamt, International Office, Studienberatung) vorhanden, durch die die Beratung der Studierenden sichergestellt wird. Auf zentraler Ebene besitzt die Hochschule auch anderweitige Betreuungsangebote,

z. B. ein Student Service Center als zentrale Serviceeinrichtung bei Fragen und Problemen. Zudem gibt es auf Hochschulebene Beauftragte für Studierende oder Studieninteressierte mit Behinderung und/oder chronischer Erkrankung, die sich um Belange dieser Personengruppen kümmern. Schwangere Studierende und Studierende mit Kind erhalten im Familienservicebüro Unterstützung. In ihrer Gesamtheit bewertet die Gutachtergruppe die vorliegenden Informations-, Beratungs- und Betreuungsangebote für den Studiengang als gut.

Wahlpflichtmodule werden nicht angeboten. Eine Praxisphase ist ebenfalls nicht vorgesehen. Das Studienprogramm wurde nach bisherigen Erfahrungswerten und Rückmeldungen hinsichtlich der Modularisierung, der Vergabe von Leistungspunkten und der Einschätzungen der studentischen Arbeitsbelastung überarbeitet. Die studentische Arbeitsbelastung wird über Fragen im Rahmen der Lehrveranstaltungsevaluation validiert. Für die Gutachtergruppe erscheint die angesetzte Arbeitsbelastung für den Studiengang plausibel.

Die Module schließen mit einer Modulprüfung in Form von Klausuren, schriftlichen Prüfungen mit mehreren Antwortmöglichkeiten (sogenannte Multiple-Choice-Klausuren), mündlichen Prüfungen und weiteren Prüfungsformen ab, wie bspw. Hausarbeit, Prototypen, Blog-Beiträgen, Projektarbeiten, Präsentationen, Entwürfen, Dokumentationen oder Praktikumsberichten. Eine gleichmäßige Verteilung der Prüfungsleistungen über den Studienverlauf ist sichergestellt. Insgesamt bewertet die Gutachtergruppe die Prüfungsformen als stimmig bezogen auf die Qualifikationsziele der Module. Ebenfalls konstatiert die Gutachtergruppe eine adäquate Varianz der Prüfungsformen. Modulteilprüfungen liegen nicht vor. Die Modulprüfungen finden nach Angaben der Hochschule am Semesterende statt. Wiederholungsprüfungen werden zeitnah angeboten. Die Prüfungstermine und Semesterpläne werden ausreichend früh den Studierenden bekannt gemacht.

Die Prüfungsordnungen sowie Veränderungen der Prüfungsordnung wurden vor ihrer Bekanntmachung einer juristischen Prüfung unterzogen. Der Studienverlaufsplan und die Prüfungsordnung inklusive Nachteilsausgleichsregelungen sind auf den Internetseiten der Hochschule einsehbar. Die Prüfungsordnung sieht einen Nachteilsausgleich für Studierende mit Beeinträchtigung vor. Die Anerkennung für an anderen Hochschulen erbrachten Leistungen gemäß der Lissabon-Konvention sowie für außerhalb der Hochschule erbrachte Leistungen ist in der Allgemeinen Prüfungsordnung geregelt. Nach Einschätzung der Gutachtergruppe muss jedoch der Modus zur Anrechnung der vorgesehenen 30 Leistungspunkte noch konkretisiert werden, sodass Außenstehenden gegenüber deutlich wird, dass eine Anrechnung auf das Studium stattfindet. Hierfür böte sich bspw. eine Modulbeschreibung an, die entsprechende Qualifikationsmerkmale und Kriterien ausweist (**Monitum 2**).

Alle weiteren Dokumente wie der Studienverlauf, die Prüfungsanforderungen und die Nachteilsausgleichsregelungen sind öffentlich durch die jeweiligen Ordnungen bzw. die Modulhandbücher einsehbar. Der Studiengang richtet sich an internationale Studierende. Entsprechend sollte im Sinne gestärkter Transparenz auch eine englischsprachige Übersetzung der Prüfungsordnung erstellt und veröffentlicht werden (**Monitum 3**).

Die Gutachtergruppe sieht, dass die Hochschule deutlich die Anforderungen an das Studium hinsichtlich des besonderen Profilspruchs für „weiterbildende“ und „berufsbegleitende“ Studiengänge kommuniziert und diese in seiner Überarbeitung auch berücksichtigt. Dies gilt besonders für die Arbeitsbelastung der Studierenden. Diese ist für die Gutachter nachvollziehbar angesetzt, solange es sich bei den anderweitigen Tätigkeiten der Studierenden – wie im Rahmen der Begehung ausführlich und einvernehmlich besprochen – nicht um berufliche Tätigkeiten in Vollzeit handelt (**Monitum 4, siehe auch Kapitel II.5**).

5. Berufsfeldorientierung

Mit dem Abschluss des Studiengangs sollen die Absolventinnen und Absolventen für verschiedene Tätigkeitsfelder in der Games-Branche qualifiziert werden. Grundsätzlich sollen dabei gleichermaßen künstlerisch-kreative, handwerklich-technische und kommunikativ-organisatorische Tätigkeiten in Frage kommen. Als mögliche konkrete Tätigkeitsprofile werden Game Designer, Level Designer, Konzeptautorenschaft, Lead Game Designer, Stage Director oder Game Director angeführt. Aufgrund der Dynamik der Branche und der mangelnden Standardisierung in den konkreten Anforderungsprofilen, sollen aber auch verschiedene andere Tätigkeiten in Frage kommen.

Der Studiengang beinhaltet nach Ausführung der Hochschule verschiedene Praxiskomponenten. Hierzu werden curricular vorgesehene Projektarbeiten ebenso gezählt wie der Einsatz erfahrener Vertreterinnen und Vertreter der Praxis. Die Ausrichtung und Relevanz der im CGL und den Studiengängen gesetzten Schwerpunkte soll in regelmäßigen Abständen durch ein externes Korrektiv überprüft werden. Diesem „Advisory Board“ gehören verschiedene Persönlichkeiten aus Industrie und Forschung an.

Der Verbleib der Absolventinnen und Absolventen soll informell verfolgt werden. Über verschiedene Programme strebt das CGL zudem die Integration von Alumni in Lehre und Projekte an.

Bewertung

Die Erstellung von Games ist in erster Linie ein künstlerischer Prozess, entsprechend hoch sind die Anforderungen des Arbeitsmarkts an die künstlerischen Fähigkeiten der Absolventinnen und Absolventen. Das CGL bietet zahlreiche Kurse zur Stärkung dieser Fähigkeiten und prüft diese auch im Rahmen des Bewerbungsverfahrens ab. Diese Selektion ist absolut unerlässlich für den Erfolg dieses Studiengangs.

Ein Games-Studium muss eine Vorbereitung auf sich ständig ändernde Anforderungen des Arbeitsmarkts sein. Haben noch vor wenigen Jahren PC- und Konsolenspiele den Markt dominiert sind es heute mobile Spiele und bereits heute ist abzusehen, dass neue Techniken wie Virtual Reality und Augmented Reality den Markt in den nächsten Jahren erneut drastisch verändern werden. Aus Industriesicht, sind daher eine solide wissenschaftliche Grundausbildung sowie die Fokussierung auf die künstlerische Gestaltung essentiell für den Erfolg am Arbeitsmarkt. Diese Anforderung wird durch das Studium sehr gut umgesetzt. Während wenige Absolventinnen und Absolventen weiter im wissenschaftlichen Umfeld geblieben sind (z. B. für eine Promotion) ist der Großteil in der Spielebranche untergekommen. Viele Masterstudierende sind dabei in die Selbstständigkeit gegangen, was für den aktuellen deutschen Spielmarkt auch typisch ist. Die TH Köln bietet dabei offensichtlich gute Möglichkeiten zur Vorbereitung einer Selbstständigkeit bzw. zur Gründung eines Unternehmens. Obwohl der Studiengang noch sehr jung ist, gibt es bereits Absolventinnen und Absolventen, die mit ihren Unternehmen äußerst erfolgreich sind. So kann z. B. die Firma „The Good Evil“ genannt werden. Sie ist inzwischen so fest in der deutschen Spielebranche verankert, dass sie im GAME Bundesverband den Arbeitskreis Serious Games leitet, in Jurys sitzt und Messeauftritte für den Bundesverband organisiert. Diese Firma hat mit dem deutschen Computerspielpreis bereits die höchste deutsche Auszeichnung erhalten und ihre Spiele sind kommerziell erfolgreich. Es scheint sich bei diesem Erfolg nicht um einen glücklichen Einzelfall zu handeln, wie aktuelle Preisvergaben belegen.

Die Erstellung von Games setzt ein hohes Maß an Handwerk voraus. Dieses Handwerk unterliegt (noch) einem schnellen Wandel. Die TH Köln adressiert, das Problem des Wandels darin, dass es die technischen und künstlerischen Wurzeln des Spieledesign (Spieleforschung, Theater, Film, bildende Kunst, etc.) ebenso vermittelt wie aktuelle Techniken. Die Auseinandersetzung mit Zukunftstechnologien erfolgt im hauseigenen LAB und im Rahmen von Veranstaltungen (wie der Veranstaltung „Clash of Realities“). Dieses Konzept erscheint sehr schlüssig.

Während in Deutschland der Markt, derzeit aus vielen kleinen Studios besteht, gibt es im internationalen Umfeld regelrechte Fabriken für die Erstellung von Spielen. AAA Produktionen mit riesigen Teams findet man überwiegend in den USA und Kanada. Die TH Köln bietet als einziger Standort in Deutschland ein internationales Studium mit Bezügen zu diesem Bereich an, was sich z. B. in der englischen Sprache als Unterrichtssprache widerspiegelt. Es kann somit auch als das einzige Studium in Deutschland angesehen werden, das Studierende auch gezielt auf die Arbeit in einem AAA-Studio vorbereitet.

Spiele-entwickeln ist ein agiler Prozess in äußerst heterogenen interdisziplinären Teams. Die Einbettung des Studiums in das gesamte Angebot der TH Köln bietet viele Möglichkeiten zur interdisziplinären Arbeit bereits während des Studiums. So ist z. B. die Zusammenarbeit mit Filmmacherinnen und Filmemachern, Komponistinnen und Komponisten sowie Sounddesignerinnen und Sounddesignern üblich und durch die räumliche Nähe des CGL zur Internationalen Filmschule Köln gut möglich. Die TH Köln bietet mit den Profil²-Wochen eine Veranstaltung speziell zur Stärkung der Interdisziplinarität an. Die Zusammenarbeit der Institute bringt auch weitere Vorteile wie bspw. das Motion Capture Studio, welches von IFS und CGL gemeinsam genutzt wird. Derartige Studios sind in der Games-Ausbildung noch immer eher die Ausnahme, jedoch für die Erstellung von Spielen inzwischen unerlässlich.

Insgesamt kann das Konzept des CGL aus Branchensicht überzeugen und erfolgreiche Projekte der Studierenden zeigen, dass dies auch in der Praxis aufgeht. Gegebenenfalls könnte in der Außendarstellung des CGLs deutlicher auf diesen Umstand eingegangen werden. So wäre es für Studieninteressierte sicherlich hilfreich, schon vorab mehr über Projekte, interdisziplinäre Lehr- und Lernformen sowie die Nähe zur Internationalen Filmschule zu erfahren. Auch die Möglichkeit des berufsbegleitenden Studiums ließe sich hierbei klarer darstellen. Bspw. könnte deutlicher betont werden, dass unter berufsbegleitendem Studium in diesem Studiengang ein Studium neben einer Tätigkeit im Umfang von maximal 20 Arbeitsstunden verstanden wird (**Monitum 4**).

6. Personelle und sächliche Ressourcen

An der Durchführung des Studiengangs sind sieben Professuren beteiligt. Aufgrund der Maßgaben des Hochschulgesetzes Nordrhein-Westfalens kann die Lehre in weiterbildenden Studiengängen jedoch nur im Nebenamt erbracht werden. Es werden Studiengebühren erhoben, um die nötigen Lehraufträge und Begleitangebote zu refinanzieren. Zur Einbindung aktueller Perspektiven aus der Berufspraxis oder internationaler Gastlehrender werden regelhaft Lehraufträge vergeben. Alle Module werden ausschließlich für den zu akkreditierenden Studiengang angeboten. Pro Studienkohorte sollen einmal pro Studienjahr 15 bis 20 Studierende aufgenommen werden.

Zur weiteren Qualifizierung des Personals werden fachliche Weiterbildungsangebote durch das CGL realisiert. Bezüglich allgemeiner und hochschuldidaktischer Weiterbildung stehen die Angebote der Technischen Hochschule Köln zur Verfügung. Diese umfassen neben den Programmen des Netzwerkes für hochschuldidaktische Weiterbildung NRW auch verschiedene „inhouse“-Programme wie bspw. das Projekt „Educational Diversity“ oder Workshops des eigenen hochschuldidaktischen Teams.

Sächliche und räumliche Ausstattung steht dem Studiengang zur Verfügung. Das CGL kann u. a. über verschiedene Kooperationen auf Equipment zur Film und Videoaufnahme, Motion Capture Systeme, ein Animationsstudio und ein Tonstudio zurückgreifen. Es gibt Projektionsmöglichkeiten für bis zu 200 Personen. Den Studierenden sollen standardisierte Ausstattung mit leistungsstarken Rechnern, ein zentraler Fileserver zur Realisierung von Gruppenprojekten sowie diverse zur Entwicklung nötige Softwarepakete zugänglich gemacht werden. Eine fachspezifische Biblio- und Mediathek befindet sich im Aufbau. Die Angebote der Bibliothek der Technischen

Hochschule sowie der Stadt Köln können durch die Studierenden ebenfalls in Anspruch genommen werden.

Bewertung

Am Institut sind inzwischen neun Professorinnen und Professoren tätig. Die Aktivitäten aller Professuren wirken auch auf den weiterbildenden Studiengang, auch wenn nicht in jedem Jahrgang immer alle Professuren Lehre anbieten. Fachhochschulprofessuren sind in Nordrhein-Westfalen mit einem Lehrdeputat von 18 SWS versehen, das an maximal vier Tagen in der Woche abzuleisten ist. Der fünfte Wochentag ist gemäß Konzeption für Forschung, für Kontakt zur Industrie oder für anderweitige Aktivitäten vorgesehen. Die Tätigkeiten im weiterbildenden Studiengang fallen konzeptionell in diesen dritten Zeitblock. Die zeitliche Organisation von „deputatswirksamer Präsenzlehre“ und der Lehre für den weiterbildenden Masterstudiengang sind entsprechend vollständig voneinander getrennt.

Nach Angaben der Lehrenden existieren „mannigfaltige“ Angebote zur Weiterbildung. Dies reicht von sprachlicher Weiterbildung über technische Einführungen bis zu personenbezogenen Kompetenzen wie Rhetorik. Allen frisch berufenen Professorinnen und Professoren wird außerdem für die ersten beiden Semester ein hochschuldidaktisches Coaching auferlegt. Teilnehmerinnen und Teilnehmer empfanden das Coaching als sehr hilfreich.

Die Qualifikation der Professorinnen und Professoren entspricht insgesamt den Anforderungen des Curriculums sowie dessen Zielsetzung. Alle Bereiche des Curriculums werden durch die Lehrenden inhaltlich abgedeckt. Da wo durch individuelle Bedarfe einzelner Studierende der Umfang des Angebotes nicht ausreichen könnte, werden zusätzliche Angebote geschaffen, wie beispielsweise technische „round-tables“ oder gemeinsame Workshops aller Studierenden. Nach Erfahrung der Lehrenden hat sich die Klientel des Studiengangs in den letzten beiden Jahren merklich diversifiziert, bspw. sind in den beiden aktuellen Jahrgängen jeweils einige Personen vertreten, die bereits mehrere Jahre berufliche Erfahrung im Bereich Programmierung besitzen, wodurch die Arbeit in den Gruppen merklich vereinfacht wurde, da bspw. keine CGL-externen Personen zur Gewährleistung der Perspektivvielfalt in der Gruppe mehr eingebunden werden mussten. Nach Einschätzung der Lehrenden hat das allgemeine Studieninteresse von technisch vorqualifizierten Personen an einer gestalterischen Weiterqualifikation jüngst merklich zugenommen. Deshalb stehen zusätzlich mehrere extracurriculare Angebote zur Verfügung, die bei Bedarf individuelle Vertiefung ermöglichen.

Das Themenfeld „Game Design“ wurde bisher vornehmlich im Rahmen der Projektmodule und sehr praxisorientiert angeschnitten. Nach einer jüngst erfolgten Berufung soll dies in Zukunft auch im Bereich der Theorie stärker unterfüttert werden. Konkrete weitere Angebote werden bspw. über das Themenfeld „Board Gamedesign“ durch Lehraufträge unterbreitet.

Der Umzug in die neuen Räumlichkeiten ist weitgehend abgeschlossen. Den Studierenden stehen das CGL und die allgemeinen Angebote der TH Köln in voller Gänze zur Verfügung. Durch die Immatrikulation erwerben die Studierenden Mitgliedsstatus in der Hochschule wie in allen anderen Studiengängen auch. Zudem sieht die Kostenrechnung keine Umlage für Zugang zu Räumlichkeiten oder die Nutzung von Technik vor, wodurch sich eine Ausgrenzung der weiterbildend Studierenden nicht rechtfertigen ließe.

Die hohen Anforderungen an eine adäquate technische Ausstattung ergeben sich aus dem hohen Innovationsgrad und den damit verbundenen sehr hohen technischen Anforderungen des Themenfeldes Games. Jüngste Trends wie beispielsweise Virtual und Augmented Reality (VR/AR) erfordern sowohl software- als auch hardwareseitig anspruchsvollste Ausstattung. Diese kann zum Teil ausschließlich über Kooperationspartner in der Industrie beschafft werden. Entsprechend befindet sich der technische Aufwuchs noch im vollen Lauf. Die Fördermittel für dieses Gebiet sind nach Einschätzung der Verantwortlichen sehr positiv ausgefallen. Der Aufwuchs

beinhaltet bspw. die nötige Ausstattung im Bereich VR. Auf Basis dieser Ausstattung sollen im weiteren Verlauf auch Forschungsmittel eingeworben werden können.

Die Studierenden greifen häufig auf die eigene Ausstattung zurück, nutzen aber in hohem Umfang auch den vom CGL bereit gestellten Grundstock technischer Ausstattung. Studierende, die nicht auf eine eigene Ausstattung zurückgreifen können, werden aufgrund dieser Angebote in keiner Weise im Studium eingeschränkt. So werden bspw. auch Tablets zur Verfügung gestellt, die über einen längeren Zeitraum verwendet werden können.

Die Infrastruktur kann als funktional und gut nutzbar beschrieben werden. Sie umfasst bspw. auch Motion-Capture-Equipment und verschiedene Softwarepakete. Hinsichtlich lizenzpflichtiger Engines kann eine umfangreiche Verfügbarkeit naturgemäß nicht immer hergestellt werden. Hier gilt zu berücksichtigen, dass es zahlreiche kostenlose Angebote gibt, die in der Funktionalität miteinander vergleichbar sind. Eine qualitativ hochwertige Lehre kann somit abgesichert werden.

Viele Services, z. B. e-Learning-Angebote, wurden zum Begehungszeitpunkt auf die Campus-IT übertragen, die vorher dezentral durch die einzelnen Lehrenden genutzt wurden. Das System soll im Sinne eines Life-Cycle-Managements mit integriertem Contentmanagement genutzt werden können. Derartige Formate werden in Zukunft von allen Lehrenden verwendet, ein dezidiert auf Fernlehre orientierenden Ansatz verfolgt das CGL jedoch noch nicht, da die Präsenzlehre als wesentliches Element des Kompetenzerwerbs verstanden wird. Als Analogie wurde ein Syllabus mit Lektüreempfehlungen bzw. -forderungen angeführt. Entsprechend sieht die Gutachtergruppe auch an dieser Stelle keinerlei Schwierigkeiten.

7. Qualitätssicherung

Gemäß der Evaluationsordnung der Technischen Hochschule Köln sind alle hauptamtlich Lehrenden sowie Lehrbeauftragten verpflichtet am Verfahren zur Bewertung von Lehrveranstaltungen teilzunehmen. Pro Studienjahr muss dabei mindestens eine Lehrveranstaltung bewertet werden. Der Prozess am CGL wird durch den Studiengangsmanager implementiert und geregelt. Es werden Befragungen der Studienanfängerinnen und Studienanfänger zur Studienwahl, von Erstsemestern zum Übergang an die Hochschule, aller Studierenden zu Lehre, Studienangebot und Studienbedingungen sowie die Lehrveranstaltungsbewertungen inklusive der Workload-Erhebungen eingesetzt.

Aufgrund der besonderen Rahmenbedingungen des CGL sind zudem zwei mal im Jahr Vollerhebungen ergänzt um studienangesspezifische Fragesets vorgesehen. Dabei werden qualitative wie auch quantitative Erhebungsmethoden eingesetzt. Ziel ist die Ableitung von Handlungsgrundlagen für die Verbesserung der Programmorganisation sowie der Weiterentwicklung der Studiengänge.

Bewertung

Insgesamt kann aus Sicht der Gutachtergruppe festgehalten werden, dass das Qualitätssicherungssystem an der Technischen Hochschule Köln auf einem hohen Niveau institutionalisiert ist. Die Hochschule hat entsprechende Verfahren dokumentiert und diese finden Anwendung.

Die studentische Arbeitsbelastung wird im Rahmen der Lehrveranstaltungsevaluation i.d.R. gegen Ende des Semesters erhoben, entsprechende Fragen hierzu sind in den Fragebögen vorhanden. Die Studierenden werden von den Lehrenden zu Beginn der Lehrveranstaltung auf die konkret erwartete Arbeitsbelastung und die Prüfungsanforderungen hingewiesen. In dem Studiengang entspricht ein Leistungspunkt 30 Stunden studentischer Arbeitsbelastung, dies ist in der Prüfungsordnung verankert.

Bei dem Umgang mit den Evaluationsergebnissen zeigen sich gerade bei der Besprechung selbiger mit den Studierenden verschiedene Herangehensweisen. Hierbei wird es von den Dozentinnen und Dozenten unterschiedlich gehandhabt, wie die Ergebnisse an die Studierenden zurückgespiegelt werden. Auf der einen Seite gibt es Dozierende, die die Ergebnisse mit den Studierenden besprechen und auf der anderen Seite erfolgt keine unmittelbare Rückspiegelung.

Eine Absolventenbefragung wurde noch nicht durchgeführt, ist aber bereits in Planung. Aufgrund der überschaubaren Anzahl an bisherigen Absolventinnen und Absolventen hat die Hochschule einen Überblick in welchen Bereichen die Studierenden arbeiten. Ebenfalls werden im Laufe des Studiums sowie am Ende des Studiums die Studierenden zu einem Gespräch mit der Studiengangsleitung eingeladen, um sich über die gemachten Erfahrungen auszutauschen.

Aus Sicht der Gutachtergruppe sind adäquate Maßnahmen zur Qualitätssicherung des Studienganges vorgesehen. Der besondere Profilanpruch für ein berufsbegleitendes Studium wird hierbei berücksichtigt. Insgesamt kommt die Gutachtergruppe überein, dass die Qualitätssicherung im Studiengang funktioniert.

8. Zusammenfassung der Monita

1. Es muss dargestellt werden, wie im Falle einer Zulassung ohne einschlägige Berufserfahrung die zur Anrechnung vorgesehenen 30 Leistungspunkte erworben werden können, um die mit dem Studiengang insgesamt verbundenen 120 Leistungspunkte zu erreichen.
2. Der Modus zur Anrechnung der vorgesehenen 30 Leistungspunkte muss konkretisiert werden, sodass Außenstehenden gegenüber deutlich wird, dass eine Anrechnung auf das Studium stattfindet. Hierfür böte sich bspw. eine Modulbeschreibung an, die entsprechende Qualitätsmerkmale und Kriterien ausweist.
3. Es sollte eine englischsprachige Übersetzung der Prüfungsordnung erstellt und veröffentlicht werden.
4. Die Außendarstellung der Hochschule sollte den aktuellen Entwicklungsstand des Studienganges deutlich kommunizieren. Dabei sollte auch klar betont werden, dass unter berufsbegleitendem Studium in diesem Studiengang ein Studium neben einer Tätigkeit im Umfang von maximal 20 Arbeitsstunden verstanden wird.

III. Beschlussempfehlung

Kriterium 2.1: Qualifikationsziele des Studiengangskonzepts

Das Studiengangskonzept orientiert sich an Qualifikationszielen. Diese umfassen fachliche und überfachliche Aspekte und beziehen sich insbesondere auf die Bereiche

- *wissenschaftliche oder künstlerische Befähigung,*
- *Befähigung, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit aufzunehmen,*
- *Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement*
- *und Persönlichkeitsentwicklung.*

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.2: Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Der Studiengang entspricht

- (1) den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse vom 21.04.2005 in der jeweils gültigen Fassung,*
- (2) den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen vom 10.10.2003 in der jeweils gültigen Fassung,*
- (3) landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen,*
- (4) der verbindlichen Auslegung und Zusammenfassung von (1) bis (3) durch den Akkreditierungsrat.*

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.3: Studiengangskonzept

Das Studiengangskonzept umfasst die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen, methodischen und generischen Kompetenzen.

Es ist in der Kombination der einzelnen Module stimmig im Hinblick auf formulierte Qualifikationsziele aufgebaut und sieht adäquate Lehr- und Lernformen vor. Gegebenenfalls vorgesehene Praxisanteile werden so ausgestaltet, dass Leistungspunkte (ECTS) erworben werden können.

Es legt die Zugangsvoraussetzungen und gegebenenfalls ein adäquates Auswahlverfahren fest sowie Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen gemäß der Lissabon-Konvention und außerhochschulisch erbrachte Leistungen. Dabei werden Regelungen zum Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung getroffen. Gegebenenfalls vorgesehene Mobilitätsfenster werden curricular eingebunden.

Die Studienorganisation gewährleistet die Umsetzung des Studiengangskonzepts.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium mit Einschränkungen als erfüllt angesehen.

Die Gutachtergruppe konstatiert folgenden Veränderungsbedarf:

- Es muss dargestellt werden, wie im Falle einer Zulassung ohne einschlägige Berufserfahrung die zur Anrechnung vorgesehenen 30 Leistungspunkte erworben werden können, um die mit dem Studiengang insgesamt verbundenen 120 Leistungspunkte zu erreichen.

Kriterium 2.4: Studierbarkeit

Die Studierbarkeit des Studiengangs wird gewährleistet durch:

- *die Berücksichtigung der erwarteten Eingangsqualifikationen,*
- *eine geeignete Studienplangestaltung*
- *die auf Plausibilität hin überprüfte (bzw. im Falle der Erstakkreditierung nach Erfahrungswerten geschätzte) Angabe der studentischen Arbeitsbelastung,*
- *eine adäquate und belastungsangemessene Prüfungsdichte und -organisation,*
- *entsprechende Betreuungsangebote sowie*
- *fachliche und überfachliche Studienberatung.*

Die Belange von Studierenden mit Behinderung werden berücksichtigt.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.5: Prüfungssystem

Die Prüfungen dienen der Feststellung, ob die formulierten Qualifikationsziele erreicht wurden. Sie sind modulbezogen sowie wissens- und kompetenzorientiert. Jedes Modul schließt in der Regel mit einer das gesamte Modul umfassenden Prüfung ab. Der Nachteilsausgleich für behinderte Studierende hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium sowie bei allen abschließenden oder studienbegleitenden Leistungsnachweisen ist sichergestellt. Die Prüfungsordnung wurde einer Rechtsprüfung unterzogen.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.6: Studiengangsbezogene Kooperationen

Beteiligt oder beauftragt die Hochschule andere Organisationen mit der Durchführung von Teilen des Studiengangs, gewährleistet sie die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzepts. Umfang und Art bestehender Kooperationen mit anderen Hochschulen, Unternehmen und sonstigen Einrichtungen sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

Das Kriterium entfällt.

Kriterium 2.7: Ausstattung

Die adäquate Durchführung des Studiengangs ist hinsichtlich der qualitativen und quantitativen personellen, sächlichen und räumlichen Ausstattung gesichert. Dabei werden Verflechtungen mit anderen Studiengängen berücksichtigt. Maßnahmen zur Personalentwicklung und -qualifizierung sind vorhanden.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.8: Transparenz und Dokumentation

Studiengang, Studienverlauf, Prüfungsanforderungen und Zugangsvoraussetzungen einschließlich der Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung sind dokumentiert und veröffentlicht.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium mit Einschränkungen als erfüllt angesehen.

Die Gutachtergruppe konstatiert folgenden Veränderungsbedarf:

- Der Modus zur Anrechnung der vorgesehenen 30 Leistungspunkte muss konkretisiert werden, sodass Außenstehenden gegenüber deutlich wird, dass eine Anrechnung auf das Studium stattfindet. Hierfür böte sich bspw. eine Modulbeschreibung an, die entsprechende Qualifikationsmerkmale und Kriterien ausweist.

Kriterium 2.9: Qualitätssicherung und Weiterentwicklung

Ergebnisse des hochschulinternen Qualitätsmanagements werden bei den Weiterentwicklungen des Studienganges berücksichtigt. Dabei berücksichtigt die Hochschule Evaluationsergebnisse, Untersuchungen der studentischen Arbeitsbelastung, des Studienerfolgs und des Absolventenverbleibs.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.10: Studiengänge mit besonderem Profilanspruch

Studiengänge mit besonderem Profilanspruch entsprechen besonderen Anforderungen. Die vorgenannten Kriterien und Verfahrensregeln sind unter Berücksichtigung dieser Anforderungen anzuwenden.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.11: Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Auf der Ebene des Studiengangs werden die Konzepte der Hochschule zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen wie beispielsweise Studierende mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen, Studierende mit Kindern, ausländische Studierende, Studierende mit Migrationshintergrund und/oder aus sogenannten bildungsfernen Schichten umgesetzt.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Zur Weiterentwicklung des Studiengangs gibt die Gutachtergruppe folgende Empfehlungen:

- Es sollte eine englischsprachige Übersetzung der Prüfungsordnung erstellt und veröffentlicht werden.
- Die Außendarstellung der Hochschule sollte den aktuellen Entwicklungsstand des Studienganges deutlich kommunizieren. Dabei sollte auch klar betont werden, dass unter berufsbegleitendem Studium in diesem Studiengang ein Studium neben einer Tätigkeit im Umfang von maximal 20 Arbeitsstunden verstanden wird.

Die Gutachtergruppe empfiehlt der Akkreditierungskommission von AQAS, den Studiengang „**Game Development & Research**“ an der **Technischen Hochschule Köln** mit dem Abschluss „**Master of Arts**“ unter Berücksichtigung des oben genannten Veränderungsbedarfs zu akkreditieren.